



VR ZONE SHINJUKU×クレセント

クレセントの技術力を高く評価

株式会社バンダイナムコアミュージックが運営する国内最大級のVRエンターテインメント施設「VR ZONE SHINJUKU」(東京・新宿)は、フィールドVRアクティビティ『ドラゴンクエストVR』の稼働を2018年4月27日(金)より開始した。

『ドラゴンクエストVR』は、約30年前に世に出たドラゴンクエストが株式会社クレセントのVICON等の最新技術によりVRとして具現化されたものだ。国民的RPGをVRで体験しようと4月の稼働以降、多くの来場者が新宿の地を訪れている。

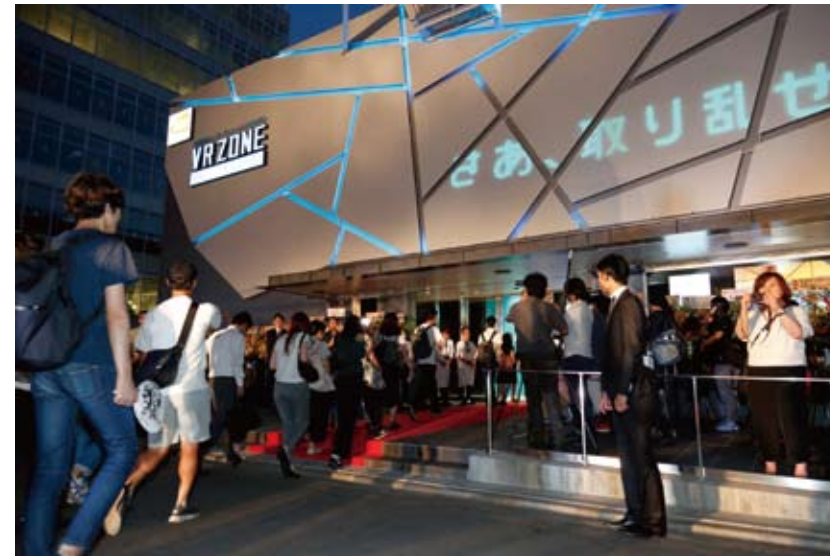
今回、VICON採用の経緯等を株式会社バンダイナムコアミュージック プロダクトビジネスカンパニー プロデュース1部 ドラゴンクエストVR プロデューサー 濱野孝正氏に取材した(以下カギカッコ全て同氏)。

バンダイナムコアミュージックでは、今回取材した「VR ZONE SHINJUKU」以外にも小型店舗として、VRアクティビティを体験できる「VR ZONE Portal」を全国21ヶ所に展開している。そのうち5箇所にはクレセント社のVICONシステムを導入した「高所恐怖SHOW」が設置されており、これまでも両社間で幾つかのプロジェクトは行われていた。

「クレセントさんとは、「高所恐怖SHOW」で一緒にさせて頂きましたが、その他にもこれまで様々な場所での実績がおりになるのは存じておりました。そういった実績がクレセントさんに豊富なノウハウが蓄積されているという部分だと思っています。今回、採用させて頂いたのは、イギリスのVICON社のカメラです。クレセントさんはその日本の代理店をされていますが、単に



株式会社バンダイナムコアミュージック
プロダクトビジネスカンパニー
プロデュース1部
ドラゴンクエストVR プロデューサー
濱野孝正氏



VR ZONE SHINJUKUのオープニングには多数の来場者が訪れた



導入されたVICONカメラ

販売されているというだけでなく技術的な面も含めてVICON社と一体化されており、その全てを熟知されているので、導入にあたっての信頼性であったり、安心感というのは大きかったですね。どのコンテンツでも稼働してから色々ご相談したい局面は発生するのですが、そういったアフターフォローにおいても私どものお願いに迅速に対応頂いております。また、ドラゴンクエストVRの開発段階においてクレセントさんをはじめプロジェクトに関わる会社さん間の技術的な情報交換を密にして制作を進めました。お陰様でドラゴンクエストVRは、稼働開始以来、好評いただいております。まだまだ未体験の方も数多くいらっしゃるのでは、是非ご来場頂けたらと思っています」

VRについて

「2016年はVR元年と呼ばれ、業界もVR一色になりました。しかし、その後は各社さん取り組まれるところ、またそうでないところもあり、VRが一般にも広まってきたのはここ最近だと思っています。ここでもっと盛り上げていかないと、ここからの業界全体の広がりがなくなってしまいます。そういった意味もあり、VR業界に関わる各会社さんが一体となって取り組まねばならないと感じます。弊社のVR ZONEも新たな遊びの場を提供したいというのがもともとのきっかけでした。また、VR ZONE Portalでは、今までのアミュージック施設にプラスVRのコーナーを設けて、本格的なVR体験を気軽にできる機会をご提供できればと思っています。特にVRは実際に体験していただかないとわからない部分があります。だからこそ、ソーシャルメディアなどにおいても、実際

に体験し、本当に「すごい!」と思ってくださった方の体験談はとても大事な部分です。ドラゴンクエストVRも体験頂いた方々が、画像、マンガやイラストなど、思い思いの表現でリアルな体験談を、SNSに発信頂いており、その声は広く伝播していています」

今後の豊富について

「技術は日進月歩で進んでいきます。例えばバックパックPCを背負って体験するという点一つとってもPCはもっと小型化、軽量化されるでしょう、そもそも背負う必要もなくなるでしょう。5Gが導入されれば、通信速度も早くなっていきます。そういった技術的な進化は今できなくとも後から間違いなく、ついてくるものですので、私たちはどのような遊び方・体験ができるのか?仮説や空想を膨

らませ、こういうものを創りたいなということをイメージしていきたいと思っています。とは言ってもあまり飛躍したことなく、半歩先とか一歩先のことだと思います。それを、クレセントさんをはじめとした様々な技術会社さんにご相談すると、実は今の技術でもここまでできるね、ということになっていくと思うんです。そのように様々な方とコラボレーションにより、化学反応が起こり、面白いやり方、考え方で新しい遊びや体験が生まれてくると思います。私たちだけではブレイクスルーできない事柄であっても、いろいろな方々と関わり合いを持つことで創り出していくことができると考えています」

取材：立石伸雄 構成：菅崎英展 (Video Journal)
機材写真：ワントゥーテンドライブ 杉本健介

©ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
©BANDAI NAMCO Amusement Inc.

さあ、取り乱せ。

絶叫エンターテインメント

VR ZONE™

OSAKA

2018年秋

VR ZONE OSAKA

梅田「HEP FIVE」にOPEN!